XBOX 360

XBOX LIVE

MANUAL DE INSTRUCCIONES

THQ

⚠ ADVERTENCIA:

Antes de jugar a este juego, lea el Manual de instrucciones de la Xbox 360™ así como el manual de cualquier periférico, para obtener información sobre salud y seguridad. Guarde todos los manuales por si los necesita posteriormente. Para obtener un manual de nuevo, visite www.xbox.com/support o llame al servicio de atención al cliente de Xbox (ver el interior o el reverso del juego).

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos “ataques epilépticos fotosensibles” cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles a estos ataques que los adultos. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones:

- Siéntese a una distancia considerable de la pantalla.
- Utilice una pantalla más pequeña.
- Juegue en una habitación bien iluminada.
- No juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

ÍNDICE

Controles 2
Conexión a Xbox LIVE 3
Perfiles 4
Menú principal 4
Pantalla de juego 5
Modo Carrera 6
Modos de carrera 7
Clasificación de vehículos 9
Carreras de equipo 10
Creación de personajes 10
Desafíos de modificaciones de rendimiento 10
Editor de adhesivos 11
Apuestas 11
ADN del piloto y Laboratorio de ADN del piloto 12
Tácticas de conducción 13
Multijugador 14
Créditos 15
Acuerdo de licencia 18
Garantía limitada 18
Servicio de atención al cliente 21

ADVERTENCIA:

Las maniobras que se realizan en este juego no son totalmente realistas y pueden ser peligrosas en la vida real. No intentes reproducir las maniobras que aparecen en este juego. Evita excesos de velocidad y respeta siempre las normas de tráfico.

CONTROLES DEL JUEGO

Acción	Botón
Acelerar	RT
Girar	L
Frenar	LT
Usar freno de mano	A
Cambiar vista	LB
Panorámica de la cámara	R
Activar nitro	Y
Aumentar marcha*	B
Reducir marcha*	X
Pausa	START
Indicaciones de equipo*	Up/Down

*Disponible únicamente con los modos de cambio de marchas manual.
**Solo para carreras de equipo.

CONEXIÓN A Xbox LIVE

Juega con quien quieras, cuando quieras y donde quieras con Xbox LIVE®. Crea tu perfil (tu tarjeta de jugador). Charla con tus amigos. Descarga contenido en el Bazar Xbox LIVE. Envía y recibe videomensajes y mensajes de voz. Conéctate y únete a la revolución.

Conectando...

Antes de utilizar Xbox LIVE, conecta la consola Xbox a una conexión de Internet de alta velocidad y regístrate para ser miembro de Xbox LIVE. Para obtener más información acerca de la conexión y de si Xbox LIVE está disponible en tu región, visita www.xbox.com/live.

Control parental

Estas herramientas fáciles y flexibles permiten a los padres y tutores decidir a qué juegos pueden acceder los niños, según la clasificación de contenido. Para obtener más información, visita www.xbox.com/es-ES/support/xbox360/familysettings/consolefamilysettings.htm

PERFILES

Cuando aparezca la pantalla de título, presiona START para que se muestre la pantalla de selección de perfil.

Cargar partida Disponible si ya existe alguna partida guardada. Carga el perfil seleccionado.

Nueva partida Crear un perfil nuevo.

MENÚ PRINCIPAL

Ahora que has cargado/creado tu perfil, te verás en el menú principal con varias opciones que se nombran más abajo. Presiona el mando D hacia arriba o hacia abajo, o el stick izquierdo para desplazarte por las opciones disponibles. Presiona A para confirmar la selección. Presiona B para volver a la pantalla de título.

Carrera Empieza o continúa una carrera. ¿Eres capaz de llegar a la cima?

Carrera Xbox LIVE Compite en una carrera en línea contra la comunidad Xbox LIVE.

Carrera personalizada Xbox LIVE Compite contra personas de todo el mundo en Xbox LIVE.

Pantalla dividida Compite en un desafío para dos jugadores, frente a frente, en pantalla dividida.

Laboratorio de ADN del piloto Desafía a celebridades y a los mejores pilotos descargándote ADN del piloto y creando tus propias carreras ADN del piloto.

Extras Echa un vistazo a los extras, como Mejores puntuaciones, Guardados, Opciones y Créditos.

PANTALLA DE JUEGO

1 Contador de vueltas	Muestra la vuelta actual/el total de vueltas de la carrera.
2 Tiempos de vuelta	Muestra la vuelta actual, la mejor vuelta y los récords/mejores tiempos mundiales.
3 Resultados de la carrera*	Posición actual en la carrera.
4 Ángulo de derrape**	Muestra el ángulo de derrape actual en una curva.
5 Tacómetro*	Muestra las RPM actuales.
6 Velocímetro	Indica la velocidad en m/h o km/h.
7 Indicador de nitro*	Muestra el nivel actual de nitro.
8 Puntuación de derrape actual**	Muestra tu puntuación de derrape actual.
9 Puntuación de derrape total**	Muestra tu puntuación de derrape total.

*Disponible únicamente durante una carrera de circuito.

**Disponible únicamente durante carreras de derrape.

CARRERA

Cuando comienzas con un perfil nuevo, tienes que competir en un desafío de iniciación de Hot Import Nights. Cuando hayas completado el desafío, verás el menú del modo Carrera:

Ir a carrera Elige entre las ligas disponibles y, de paso, gana dinero. A medida que completes cada liga se desbloquearán ligas nuevas y más difíciles.

Garaje Elige el coche que quieres modificar o vender. Ⓐ Selecciona el coche resaltado. Ⓑ te lleva al menú del modo Carrera.

Concesionario Selecciona primero en la lista de fabricantes y, a continuación, elige el coche que quieres comprar. Ⓐ Confirma la selección. Ⓑ Te lleva al menú del modo Carrera. También puedes ver los coches por liga.

ADN del equipo Aparece una lista con los miembros del equipo disponibles. Consulta su ADN y modifica sus avatares.

Estructura de carrera

Ligas

Hay 10 ligas, desde Principiante hasta Clase mundial y Élite HIN. A medida que avances por las ligas te encontrarás nuevos y diferentes modos de carrera, modificaciones extremas, coches y pruebas desafiantes.

Objetivos

Cada liga tiene determinados objetivos. Para acceder a la siguiente tienes que completar varios de estos objetivos, por ejemplo 5 de 10.

Pruebas

Cada liga contiene un conjunto de pruebas en las que tendrás que lograr tus objetivos. Se puede lograr más de un objetivo en cada prueba.

Pruebas especiales

Nitro Extremo

La prueba más loca de todas. Los coches se modifican en especial para que tengas nitro sin límite y la recarga sea rápida.¡Compruébalo para creerlo!

Carreras de prototipos
Estas pruebas son exclusivas para los coches más tuneados de la pista. Máximas modificaciones y máxima velocidad.

Carreras de supercoches
Pruebas exclusivas para los impresionantes coches de alto rendimiento.

Pruebas de coches Muscle

Pruebas exclusivas para los clásicos pesos pesados americanos.

Bonificaciones de desbloqueo

Algunos objetivos contienen bonificaciones de desbloqueo. Se trata de DESBLOQUEO DE MODIFICACIÓN VISUAL, que te permite desbloquear fantásticas modificaciones visuales, y DESBLOQUEO DE LOTE PROTOTIPO, que te permite acceder a modificaciones extremas para aumentar el rendimiento de tu coche. Estos lotes prototipo están disponibles a partir de la liga 5.

Desbloquear prototipos Desbloqueo de modificación visual

Promoción

Cuando hayas completado los objetivos necesarios, se desbloqueará una prueba y un objetivo de promoción especial. Entra y queda primero en esta prueba para acceder a la siguiente liga. Las ligas más bajas permanecerán desbloqueadas por si quieres completar objetivos que hayas dejado sin terminar.

MODOS DE CARRERA

Carrera de circuito
El objetivo en una carrera de circuito es terminar en 1ª posición. Si terminas 2º o 3º, también obtendrás premios.

¡El último en pie!
¿Puedes dar vueltas al circuito sin golpear ninguna barrera? Si colisionas contra otro coche no pasa nada, pero estarás eliminado si tocas una barrera. El ganador será ¡el último en pie!, pero los que terminen en 2ª o 3ª posición también recibirán premios.

Circuito eliminatorio
Un Circuito eliminatorio empieza como cualquier otra carrera de circuitos. Se diferencia del resto en el final de cada vuelta. El piloto en última posición es eliminado y el resto continúa con la carrera. Este proceso continúa hasta que solo quede un piloto en el circuito.

Derrape individual

En Derrape individual corres contra una puntuación objetivo que se muestra en la pantalla.

Derrape doble

Derrape doble es una prueba entre dos pilotos en dos carreras. Uno logra el puesto de líder como defensor y el otro asume el papel de atacante y conduce detrás del defensor. La puntuación del atacante se multiplica durante el derrape, dependiendo de la proximidad con el coche del defensor. El defensor tiene que ser impredecible para que el atacante no pueda permanecer cerca. Cada piloto tiene un turno en cada posición. Gana el que obtenga la puntuación más alta. Derrape doble solo está disponible en el modo online multijugador.

Derrape aniquilador

En Derrape aniquilador tienes que abrirte paso para estar al frente del grupo y ganar la carrera, mientras evitas ser eliminado al conseguir la puntuación objetivo en cada vuelta.

Rey del Derrape

En Rey del Derrape, compites contra varios pilotos para conseguir la puntuación de derrape más alta.

Derrape a tope

Derrape a tope es el desafío de derrape definitivo en el que vas puntuando hasta ser eliminado.

Apuesta de espectador

En realidad no corres en el modo Apuesta de espectador, sino que apuestas por pilotos en una auténtica carrera IA. Apuesta en cualquiera de las carreras en la acción previa. También se puede apostar hasta un determinado punto en la carrera, en el que aparece un reloj en pantalla con una cuenta atrás. Una vez se agote el tiempo, no se podrán realizar más apuestas.

CLASIFICACIÓN DE VEHÍCULOS

Cada coche tiene una CLASIFICACIÓN DE RENDIMIENTO entre 0 y 100, que refleja su relación potencia-peso. 100 representa el coche más rápido y potente. La CLASIFICACIÓN determina en qué liga puede correr un coche. Por ejemplo, de 0 a 20 corresponden a la liga Principiante.

La clasificación y la liga se indican en una barra en el garaje y en la pantalla de tuneado del rendimiento. También hay una tarjeta de resumen que muestra la clasificación y la liga actuales.

Si modificas tu coche, puedes aumentar su clasificación de rendimiento y, por lo tanto, podrás correr en ligas superiores.

Tipos de coche

Juiced 2 contiene coches muscle y supercoches de alto rendimiento. Cómpralos en el concesionario para entrar en pruebas especiales de coches muscle y supercoches.

Cuando veas este símbolo al seleccionar un coche, sabrás que sus cualidades de derrape han sido puestas a prueba. Por lo general, la mayoría de los coches con el motor en la parte delantera, tracción trasera y ruedas de tamaño estándar son una buena elección para el derrape.

Los coches muscle son famosos por su gran motor de torsión, su tamaño y su peso. Estos coches americanos son bestias, además de un digno desafío para cualquier tendencia del tuning.

Recién salidos de la fábrica, los supercoches representan el desafío definitivo para los tuneadores callejeros. ¡Ya estás en la gran liga!

CARRERAS DE EQUIPO

Reclutar

Las carreras de equipo son pruebas en las que corres con tus compañeros de equipo. Para reclutar a un miembro del equipo, usa la opción ADN del equipo en el menú del modo de carrera. Hay una amplia variedad de compañeros de equipo disponibles. Cuanto mayor sea el coste, mejor conducen. No olvides que siempre puedes despedir a un compañero de equipo y sustituirlo por un piloto mejor cuando tengas más dinero.

Comandos

En una carrera de equipo puedes dar órdenes para cambiar la forma de conducir de tus compañeros:

PRESIONAR Todos los compañeros del equipo conducirán a tope.

BLOQUEAR Los compañeros de equipo que haya delante de ti BLOQUEARÁN el grupo mientras los alcanzas.

AGRUPAR Los compañeros de equipo que haya delante de ti reducirán velocidad y perderán puestos mientras los alcanzas.

CREACIÓN DE PERSONAJES

En Juiced 2 puedes crear un avatar que te representará en el juego. Recuerda que siempre podrás cambiar tu apariencia desde la opción ADN del equipo, en el menú del modo de carrera.

DESAFÍOS DE MODIFICACIONES DE RENDIMIENTO

Para mejorar el rendimiento de tu coche tienes que aplicar lotes de modificaciones de rendimiento. Lo podrás realizar en la sección Garaje. Algunas modificaciones están bloqueadas y tendrás que completar un desafío de modificación para poder acceder a ellas. Una vez se haya desbloqueado, esta modificación estará disponible para TODOS tus coches. Para acceder a los lotes prototipo de modificación exclusivos, tienes que completar objetivos que indiquen DESBLOQUEO DE PROTOTIPOS.

EDITOR DE ADHESIVOS

Puedes colocar pegatinas en capas. Cuando hayas colocado una pegatina, puedes modificar su tamaño, opacidad, color y orientación en diferentes lados del coche.

El stick izquierdo y el mando D te permiten seleccionar el especto del coche que quieres trabajar.

Utilizando formas geométricas simples y otras pegatinas disponibles, es posible crear tus propios diseños únicos. Si quieres obtener resultados inmediatos, elige los lotes de pegatinas para añadir temas completos a tu vehículo.

Cuando hayas terminado tu diseño, podrás guardarlo como plantilla para aplicarlo a otros coches que tengas. Es posible que tengas que ajustar el diseño a coches con una forma totalmente diferente al original.

Siempre que quieras, podrás editar las pegatinas que has aplicado y eliminarlas del coche de una en una o en conjunto.

Logotipos y piezas de alta calidad.

Si eliges pegatinas del fabricante en el menú Logotipos, te harán un descuento cuando modifiques el rendimiento de tu coche y elijas a los mismos fabricantes. Sale a cuenta elegir pegatinas de un fabricante famoso para cada parte del coche que quieras mejorar.

APUESTAS

Antes de cada carrera, tienes la oportunidad de hacer apuestas paralelas con otros pilotos. Selecciona el piloto contra el que quieres apostar y elige la cantidad. El piloto contra el que apuestas puede rechazar tu apuesta, aceptarla o aumentarla.

Apuestas del espectador (abucheos y aplausos)

Al realizar apuestas de espectador con o sin conexión puedes intentar influir en la carrera abucheando o aplaudiendo a los pilotos. Abuchear y aplaudir tendrá un ligero efecto en la recarga de nitro del piloto. Recuerda que los pilotos te oyen abuchear o aplaudir, pero también saben cuánto se ha apostado para que ganen.

Registro del coche (documentación)

Cada coche que obtengas tiene un registro o documentación. Al examinarlo, puedes ver el historial de tu coche, su estado y su valor actual. Échale un ojo para averiguar el valor de tu vehículo.

Carreras por los papeles.

¿Quieres sentir auténtica tensión? Entonces ¡juégate los papeles del coche contra tu adversario. Gana la carrera y obtendrás un coche extra para tu garaje. Pierde y tendrás que ir a buscar de un buga nuevo.

No oficial IA Recupera tu coche

Si pierdes tu coche contra un rival IA en una partida sin conexión, no te preocupes. No lo perderás para siempre. De hecho, a menudo verás a tu rival corriendo con TU coche. Si asistes a otra carrera no oficial, llevará tu viejo coche y te dará la oportunidad de recuperarlo.

ADN DEL PILOTO Y LABORATORIO DE ADN DEL PILOTO

Mejora tu ADN y corre contra otros ADN de pilotos en el laboratorio de ADN. Desde el laboratorio de ADN puedes entrar en una carrera de ADN personalizada o enfrentarte a un ADN de piloto, a celebridades, a un equipo HIN™ o a minoristas HIN™.

Cuando corres, la partida controla cientos de parámetros que definen la naturaleza de tu rendimiento y tu experiencia en tres categorías: carreras de circuitos, derrapes y apuestas. Por ejemplo, si eres agresivo, colisionas con frecuencia al hacer maniobras, frenas tarde y usas NOS a menudo, tu ADN arderá como un bosque en llamas. Si eres enormemente preciso en las maniobras, tu ADN estará frío como el hielo. Si estás en un punto medio, tu ADN estará en estado zen. Verás que las hebras se acumulan cuanto más corres, lo cual refleja los logros o experiencias de ADN. Se te mostrarán mensajes para notificarte que tu ADN ha evolucionado durante la carrera.

El uso más importante del ADN es valorar tus fuerzas y debilidades como piloto, en particular si lo comparamos con otros. Si estás apostando o corriendo carreras no oficiales, comprueba siempre el ADN de tu adversario en la parrilla. ¡Ya te hemos avisado!

Descargar ADN y Laboratorio de ADN del piloto

También puedes descargar el ADN de otros jugadores desde Internet, tanto para usarlo como compañero de equipo de tu banda, como para organizar pruebas sin conexión en Laboratorio de ADN del piloto, donde analizas cómo conducen los demás. Es muy divertido organizar desafíos con los pilotos con mejores puntuaciones, o incluso con celebridades. Encontrarás algunos del mundo de la música, el deporte y las carreras.

TÁCTICAS DE CONDUCCIÓN

Acoso

Verás que cuando vas a rebufo, aparece sobre el coche de tus rivales una barra que empieza a rellenarse si te mantienes a poca distancia de ellos. A esto se le llama barra de acoso, y simula un piloto que pierde los nervios cuando tiene a otro en la cola. Cuando la barra se llena, ese piloto pierde el control durante un tiempo y comete un error. Cuidado, puede que te lleven a ti por delante. Verás que algunos pilotos se asustan más fácilmente que otros.

Activar nitroso

La barra de nitro tiene 4 niveles. Cuando derrapas en el circuito ganas nitro. Con las tácticas de nitro puedes ganar carreras, pero también perderlas. Perder posiciones al principio de la carrera para almacenar más nitro puede llevarte a la postre a la victoria.

Adversarios

Aprenderás rápido las peculiaridades de tus adversarios clave. Tyrone, por ejemplo, es el tipo más malo del circuito. Bobby es un gran jugador: SIEMPRE aumentará la apuesta. A ver si consigues averiguar quién es el mejor derrapando...

Técnicas de derrape

Para un derrape con éxito:

- Utiliza la vista en 3ª persona.
- No vayas demasiado rápido. No pises el acelerador a fondo para que le coche no gane demasiada velocidad.
- Colócate en el centro del circuito e intenta mantenerte ahí. Te ayudará a evitar las esquinas traicioneras.
- Usa el freno de mano por etapas. Úsalo levemente cuando quieras cambiar la dirección del derrape.

MULTIJUGADOR

Con Xbox LIVE puedes competir contra jugadores de todo el mundo en una carrera personalizada Xbox LIVE o en una carrera Xbox LIVE. ¿Tienes lo que hay que tener para ser el mejor de la comunidad en línea? Lo puedes descubrir en Xbox LIVE. Cuando juegues en línea, recuerda que puedes capturar el ADN de otros pilotos y guardarlo para usarlo posteriormente. El ADN capturado está disponible en el laboratorio de ADN, donde puedes usarlo para practicar contra rivales reales.

Carrera en línea

La carrera en línea es como la partida sin conexión, pero en lugar de haber adversarios IA, hay pilotos de ideas afines. Avanzarás en la carrera si completas objetivos, de la misma forma que en el juego sin conexión.

Salas de reuniones

Cada liga tiene una sala de reuniones en la que el resto de los jugadores de tu liga se reúne mientras tú decides el objetivo y la prueba a la que quieres jugar. Aquí puedes organizar junto con otros pilotos lo que queréis hacer. La función SEGUIR es útil para agruparte rápidamente con otros.

Comprar y vender coches

Se pueden comprar y vender coches en la parrilla previa a la carrera. Puedes establecer un precio de venta para tu coche en el garaje, eligiendo la opción Se vende.

Comprar y vender pegatinas

También se pueden comprar y vender pegatinas en la parrilla previa a la carrera. De nuevo, establece un precio de venta en el garaje.

Carreras de equipo

La carrera de equipo en línea es ligeramente diferente de esta carrera sin conexión. Al ser en línea, tu equipo lo formarán jugadores de carne y hueso. Los equipos se organizarán en la sala, antes de la carrera..

Apuestas del espectador (abucheos y aplausos)

Funcionan igual que sin conexión, pero las apuestas las realizan personas de verdad, con lo que el desafío es más emocionante.

Créditos

ASCARI

Ascari name and logo as used on genuine Ascari cars are registered trademarks of Ascari Cars Ltd. Ascari and its logo are trademarks of Ascari Cars.

ASTON MARTIN

Aston Martin, DB9 Volante, Vanquish S and the Aston Martin logo are trademarks owned and licensed by Aston Martin Lagonda © 2007 Aston Martin Lagonda.

AUDI

Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner AUDI AG.

BMW

The BMW logo, the BMW wordmark and the BMW model designations are Trademarks of BMW AG and are used under license.

CITROEN

The Citroen C2 16v VTR (2004 Model) is used under license to THQ Inc.

DODGE

Dodge and HEMI are trademarks of DaimlerChrysler Company LLC.

FIAT

Fiat is a registered trademark owned by Fiat S.p.A. Under license from Fiat Group Automobiles S.p.A. All rights reserved.

FORD

Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. www.ford.com

GM

General Motors Trademarks used under license to THQ Inc.

HOLDEN™

Official Licensed Holden Product. TM General Motors Corporation.

HONDA

Designed, manufactured, and distributed by/for THQ Inc. Honda®, "H" logo®, Acura®, Stylized "A" Logo®, Civic®, Integra Type R®, CRX™, SiR™, Type R™, Type-S™, S2000®, NSX®, RSX, Si™, and the distinctive design elements of Honda and Acura vehicles are trademarks and intellectual property of Honda Motor Co., Ltd., used under license from American Honda Motor Co., Inc. in the U.S. and Honda Motor Co., Ltd. in other countries. Official Honda licensed product. All rights reserved.

HYUNDAI

Hyundai and its logos are trademarks of Hyundai Motor Company.

KOENIGSEGG

Koenigsegg and its logo are trademarks of Koenigsegg Automotive AB.

LOTUS

Approved and Licensed Product of Group Lotus plc.

MAZDA

Mazda, MX-5, RX-7, RX-8 and Miata names, emblems and body designs are used under approval of Mazda Motor Corporation.

MELLING

Melling and its logo are trademarks of Melling Sports Cars, Inc.

MINI

The MINI trademarks are used under license from BMW AG.

MITSUBISHI / RALLIART

Mitsubishi, Eclipse, FTO, GTO, 3000GT, Lancer EVOLUTION names, emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of MITSUBISHI MOTORS CORPORATION and used under license by THQ Inc.

NISSAN / INFINITI

"NISSAN" and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to THQ Inc.

"INFINITI" and the names, logos, marks and designs of the INFINITI products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to THQ Inc.

PAGANI

Pagani and its logos and designs are trademarks of Pagani Automobili S.p.A. and used under license by THQ Inc.

PEUGEOT

Peugeot and its logos are trademarks of PSA and used under license by THQ Inc.

PLYMOUTH

Chrysler® is a registered trademark of DaimlerChrysler Company, LLC. Plymouth® Barracuda and its trade dress are used under license from DaimlerChrysler. ©DaimlerChrysler Company, LLC 2007.

RENAULT

Renault Official Licensed Products are vehicle models and trademarks protected by legislation on trademarks. Used with permission from Renault. All rights reserved.

SALEEN

Saleen®, Saleen® S7™, Saleen® S281™ and all its vehicle model names and their designs are registered trademarks of Saleen, Inc. used under license to THQ Inc. © Saleen, Inc. 2007

SEAT

Trademarks, design, patents and copyrights are used with the permission of the owner SEAT S.A.

SUBARU

Names, trademarks and body designs of Fuji Heavy Industries Ltd. are used under license to THQ Inc.

TOYOTA / LEXUS

TOYOTA, SCION, MR2, COROLLA, CELICA, SUPRA and tC and associated symbols, emblems and designs are intellectual property of Toyota Motor Corporation and are used with permission.

LEXUS, IS300 and associated symbols, emblems and designs are intellectual property of Toyota Motor Corporation and are used with permission.

TVR

TVR and its logo are trademarks of TVR Engineering Ltd.

VAUXHALL

Vauxhall Trademarks licensed to THQ Inc.

VW

Trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of the owner Volkswagen AG.

PART MANUFACTURERS

BFGoodrich® Tires Trademarks are used under license from Michelin Groupe Companies.

BRIDGESTONE and POTENZA names, emblems and wheel designs are trademarks and/or other intellectual properties of Bridgestone Corporation and used under license to THQ Inc.

FERODO name and logo used under license from Federal-Mogul Friction Products Limited, a wholly owned subsidiary of Federal-Mogul Corporation.

The 'HKS' name and logo are registered trademarks of HKS-USA, Inc., and all rights therein are expressly reserved.

MOOG name and logo used under license from Federal-Mogul World Wide, Inc. and Federal-Mogul Products, Inc., wholly owned subsidiaries of Federal-Mogul Corporation.

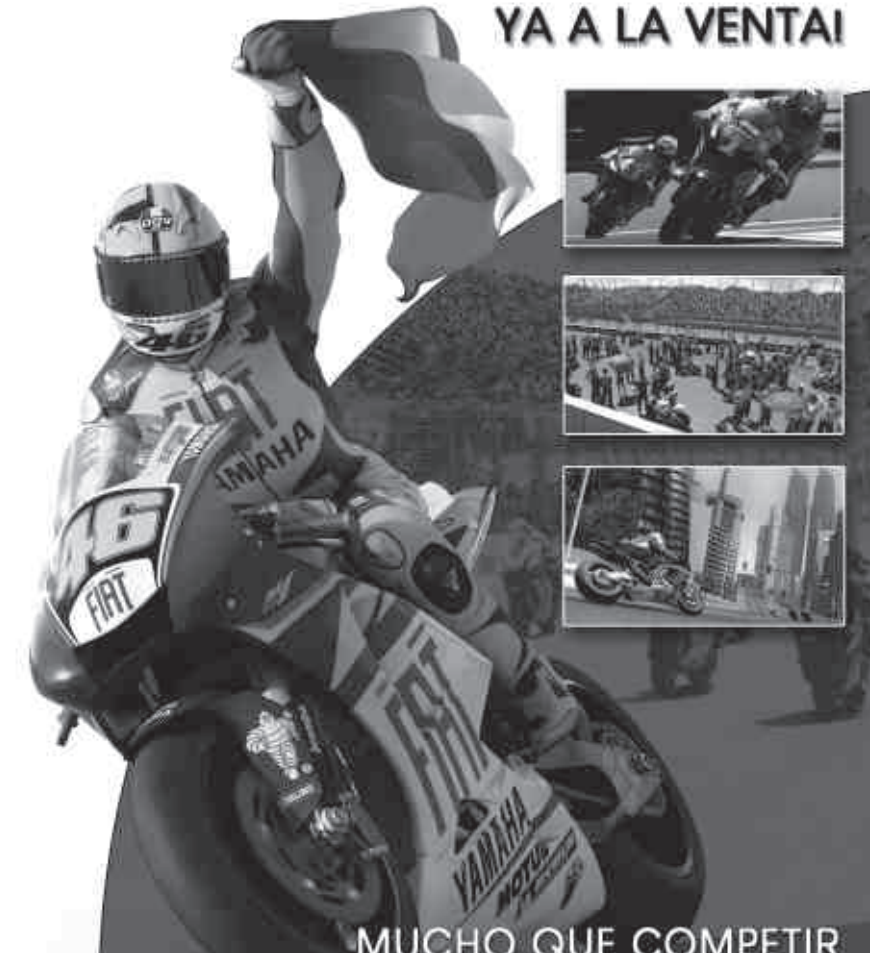
OZ Racing is a trademark and is used with permission from O.Z. S.p.A

© 2007 THQ Inc. Images of the Sydney Opera House appear under license from Sydney Opera House Trust 2007. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. Juiced 2: Hot Import Nights is powered by the SpeedTreeRT™ foliage middleware solution. SpeedTreeRT ©2002-2006. SpeedTree™ and IDV™ (and associated logos) are registered trademarks and used under license from Interactive Data Visualization. Hot Import Nights and its logo are trademarks of Hot Import Nights LLC. Juice Games, Juiced, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.
All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

This game incorporates technology of Massive Incorporated ("Massive") that enables in-game advertising, and the display of other similar in-game objects, which are uploaded temporarily to your personal computer or game console and replaced during online game play. As part of this process, Massive may collect your Internet protocol address and other basic anonymous information, and will use this information for the general purposes of transmitting and measuring in-game advertising. Massive does not store or use any of this information for the purpose of discovering your personal identity. For additional details regarding Massive's in-game advertising practices, and to understand your options with respect to in-game advertising and data collection, please see Massive's privacy policy at http://www.massiveincorporated.com/site_network/privacy.htm. The trademarks and copyrighted material contained in all in-game advertising are the property of the respective owners. Portions of this product are © 2007 Massive Incorporated. All rights reserved

MotoGP'07

YA A LA VENTA!



MUCHO QUE COMPETIR
MUCHO MÁS QUE COMPETIR

3+

XBOX 360. LIVE

THQ

WWW.MOTOGPTHEGAME.COM

ACUERDO DE LICENCIA

Su utilización del archivo prueba su aceptación de estar sujeto a estos términos

1. PROPIEDAD.

El Software es, y seguirá siendo, un producto propiedad de THQ y sus proveedores. THQ y sus proveedores conservarán la propiedad de todas las patentes, propiedades intelectuales, marcas comerciales, nombres de marca, secretos comerciales y demás derechos de la propiedad relacionados con este Software o que radiquen en él. Con la excepción indicada en la Sección 2, Vd. no tendrá ningún derecho, titularidad ni interés sobre ni con respecto al Software. El Software se licencia (no se vende) para que lo utilice exclusivamente bajo los términos de este Acuerdo. Si acepta estar vinculado por todos los términos de este Acuerdo, sólo poseerá el soporte en el que se le ha facilitado el Software, y no el Software en sí.

2. CONCESIÓN DE LICENCIA.

THQ le otorga el derecho, no exclusivo e intransferible, de hacer uso exclusivamente personal de un ejemplar del Software en el país en el que lo haya adquirido. Todos los demás derechos se los reserva expresamente THQ. No puede: (a) instalar el Software en varios ordenadores, compartirlo en multipropiedad ni hacer que esté disponible para varias personas, (b) descompilar el Software o invertir su programación, ni (c) exportarlo. Puede realizar una copia del Software exclusivamente como copia de seguridad, siempre y cuando reproduzca en ella todos los avisos de copyright y demás leyendas de confidencialidad o propiedad que se encuentren en el ejemplar original. Vd. acepta que THQ o sus proveedores pueden actualizar el Software en cualquier momento sin que al hacerlo incurran en ninguna obligación de proporcionarle a Vd. tal actualización con arreglo a este acuerdo.

DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL

El software comercializado junto con sus materiales y documentación respectivos están protegidos por la legislación nacional e internacional sobre derechos de propiedad intelectual e industrial. Queda expresamente prohibida la reproducción, distribución, comunicación pública o trasformación del software, materiales y documentación sin la autorización expresa y por escrito de THQ.

4. LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD.

LA RESPONSABILIDAD CONJUNTA DE THQ EN RELACIÓN CON ESTE ACUERDO Y EL SOFTWARE NO SUPERARÁ BAJO NINGÚN CONCEPTO EL PAGO DE LA LICENCIA RECIBIDO POR THQ A CAMBIO DEL SOFTWARE, SIN IMPORTAR LA FORMA DE LA ACCIÓN QUE DÉ LUGAR A TAL RESPONSABILIDAD (YA SEA CONTRACTUAL, EXTRACONTRACTUAL U OTRA). NINGÚN PROVEEDOR DE THQ TENDRÁ RESPONSABILIDAD ALGUNA BAJO ESTA LICENCIA. THQ O SUS PROVEEDORES NO SERÁN RESPONSABLES BAJO NINGÚN CONCEPTO DE NINGÚN TIPO DE DAÑO INDIRECTO, EJEMPLAR, ESPECIAL, RESULTANTE O FORTUITO (INCLUYENDO, SIN LIMITARSE A ELLO, LA PÉRDIDA DE BENEFICIOS), NI AUNQUE THQ O TAL PROVEEDOR HAYA SIDO ADVERTIDO DE LA POSIBILIDAD DE TALES DAÑOS. ALGUNAS JURISDICCIONES NO PERMITEN LA LIMITACIÓN NI EXONERACIÓN DE RESPONSABILIDAD POR DAÑOS RESULTANTES O FORTUITOS, DE MODO QUE LA ANTERIOR LIMITACIÓN O EXONERACIÓN PODRÍA NO APLICARSE A VD. THQ NO SERÁ RESPONSABLE DE NINGUNA RECLAMACIÓN DE TERCEROS QUE ESTÉ RELACIONADA CON EL SOFTWARE. LAS DISPOSICIONES DE GARANTÍA LIMITADA, REPARACIONES LIMITADAS Y RESPONSABILIDAD LIMITADA INCLUIDAS EN ESTE ACUERDO SON PARTE FUNDAMENTAL DE LA BASE DEL TRATO QUE THQ REALIZA POR EL PRESENTE DOCUMENTO, Y THQ NO PUEDE FACILITARLE EL SOFTWARE SIN TALES LIMITACIONES. ALGUNAS JURISDICCIONES NO PERMITEN LA LIMITACIÓN O EXONERACIÓN DE RESPONSABILIDAD, DE MODO QUE EL ANTERIOR DESCARGO PODRÍA NO APLICARSE PARA VD., EN CUYO CASO, LA DURACIÓN DE CUALQUIERA DE ESAS LIMITACIONES O EXONERACIONES DE RESPONSABILIDAD ESTARÁ LIMITADA A NOVENTA (90) DÍAS DESDE LA FECHA EN QUE VD. RECIBIERA EL SOFTWARE. ESTA GARANTÍA LE OTORGA DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS. PUEDE QUE TENGA OTROS DERECHOS LEGALES DEPENDIENDO DE LA JURISDICCIÓN EN LA QUE SE ENCUENTRE.

5. TÉRMINO.

Puede poner término a este Acuerdo en cualquier momento. Este Acuerdo finalizará automáticamente si incumple cualquiera de sus términos. Al finalizar éste, debe destruir el Software y la copia de seguridad que realizara con arreglo a este acuerdo (en caso de haberla).

ADESE

La **Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento** le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA:**

- La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su Ordenador.
- La **Federación Anti Piratería** (FAP), organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 46 45** o a través de correo electrónico en la siguiente dirección **abog0042@tsai.es**

FAP
cine.video.tv

THQ Customer Services

AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline
1902 222448
Call costs **$2.48** (incl GST) per minute
Higher from mobile/public phones

DEUTSCHLAND

Tel. **09001 505511**
(€ 0,99/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **01805 605511**
(€ 0,14/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

ESPAÑA

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,
Avenida de Europa 19, Edificio I 1º B,
Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA,
Tlf. **91 799 18 75** (De Lunes a Viernes de 10.00 a 14.00 horas y de 18.00 a 19.00 horas)
El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.

FRANCE

Trucs et astuces : **08 92 68 24 27** (0.34€ la minute)

ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro
Servizio Assistenza Tecnica:
E-mail: **assistenza@thq.com**
Telefonando a: **02 89418552**
Lunedì, Mercoledì e Giovedì dalle 14 alle 18.
Tariffa urbana per chiamate da Milano, interurbana per chiamate provenienti da altri distretti

NEDERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt, kun je contact opnemen met de technische helpdesk in Groot-Brittannië:

Telefoon **+44 87 06080047**
(nationale/internationale telefoontarieven zijn van toepassing)

ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)
za 9.00 tot 17.00 (GMT)

ÖSTERREICH

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas,
liga: **256 836 273**
(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)
apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17.00 h às 19.00 h
Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Liga: **707 236 200**
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14.00 h às 17.30 h
Todos os dias úteis. Número Único Nacional:
€ 0,11 por minuto

SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

UK

Telephone: **+44 (0)87 06080047**
(national/international call rates apply)
(Mon-Fri 8.00 am to 7.00 pm,
Sat 9.00 am to 5.00 pm)

Online:
Register your game at **www.thq-games.com**
for FAQs and full online support

07/07

© 2007 THQ Wireless Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Developed by Juice Games Ltd. Juiced, Juice Games, THQ, THQ Wireless and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

THQ

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live y los logotipos de Xbox, Xbox 360 y Xbox Live son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft Corporation en EE.UU. y/o en otros países.

95594